

guía a los espectadores potenciales cual serie elegir, el título no solo tiene que reflejar el contenido o la idea principal de la serie, sino también ser vistoso y atractivo. Por lo tanto, el traductor tiene una tarea especial: traducir el título de la serie de manera que el título traducido será el equivalente del nombre original, pero tratar de no perder el efecto que debe producir el título al espectador.

Os presentamos el trabajo sobre el análisis de la traducción de los títulos de las series de español a ruso.

Durante nuestra investigación hemos realizado el estudio teórico en el que hemos definido el concepto de la transformación de traducción y elegido la clasificación de de V.N. Komissarov para usar en nuestro análisis. También hemos estudiado las investigaciones de Milevich y Balzhinimaeva, que estudiaban las técnicas de traducción de los títulos de películas, que también pueden ser aplicadas a la traducción de los títulos de las series de televisión.

Para analizar la traducción de los títulos de las series hemos usado la lista de las series producidas en los países como Argentina, España, Venezuela, Chile, Colombia, México y Perú, y los hemos comparado con su traducción a ruso.

Hemos llegado a la conclusión que la técnica más usada durante la traducción de los títulos de las series de español a ruso es la traducción literal. Hay muchos menos casos del uso de la sustitución completa, la translación y la transliteración de los nombres propios, y la modulación. También los títulos eran sometidos a la transformaciones de traducción gramaticales como sustitución de las partes de oración, sustitución funcional, sustitución de número de sustantivo o de forma de verbo. Hay casos del uso de generalización, concreción y traducción antónima pero no son tan comunes.

СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ИГРОВОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Никонова М.А., Поршнева А.С.

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург, Россия

E-mail: masha-verzun@yandex.ru

WAYS OF TRANSLATING PLAYING TERMINOLOGY INTO THE RUSSIAN LANGUAGE

Nikonova M.A., Porshneva A.S.

Ural Federal University, Yekaterinburg, Russia

Annotation. The work deals with the problem of translation of playing terms. It is dwelled upon the peculiarities of the functioning and translating of playing terms in the dedicated deck card games.

В терминоведении до сих пор остаются области, привлекающие внимание современных лингвистов. Одной из таких малоизученных, следовательно, актуальных областей терминоведения является игровая терминология.

Нами было проведено исследование, цель которого состояла в выявлении особенностей и способов перевода англоязычных игровых терминов на русский язык. Материалом послужили термины настольной игры *'Munchkin'*.

В ходе исследования было установлено, что при переводе игровой терминологии переводчики сталкиваются с рядом трудностей, для решения которых приходится прибегать к разным способам перевода: эквивалентный и адекватный перевод, использование переводческих трансформаций (транскрипция, калькирование, компенсация, грамматические замены и т.д.).

Так, например, при переводе термина *'Flying Frogs'* переводчику удастся сохранить языковую игру, основанную на созвучии с термином *летучие мыши*. При этом переводчик прибегает к приему компенсации, намеренно создавая языковую игру, там, где ее не было, и в результате перестановки букв 'я' и 'е' получился термин – *'Лятучие легушки'*.

В ходе перевода термина *'Squidzilla'* было использовано словообразовательное калькирование, которое позволило передать языковую игру, задуманную автором оригинала. Полученный термин *'Кальмадзилла'*, созданный путем сложения двух усеченных основ от слов *'кальмар'* и *'Годзилла'*, сохраняет и передает комический эффект оригинального термина.

Иногда переводчикам не удается подобрать такой вариант перевода, который позволил бы сохранить каламбур или игру слов. Так, например, при переводе игрового термина *'Net Troll'* было получено два варианта перевода: *'Сетевой тролль'* \ *'Просто тролль'*. При этом в первом варианте переводчик воспользовался заменой части речи, тогда как во втором – лексической функциональной заменой, но в обоих случаях была потеряна игра слов, основанная на многозначности слова *net*.

Перевод в целом и перевод игровой терминологии в частности – это трудоемкий процесс, который требует от переводчика умения передать не только семантическое значение, но и функциональную доминанту игрового термина оригинала – эффект, производимый языковой игрой.

1. Виноградов В.С., Введение в переводоведение, Издательство института общего среднего образования РАО (2001).
2. Лейчик В.М., Терминоведение: Предмет, методы, структура, Либроком (2009).
3. Санников В.З., Русский язык в зеркале языковой игры, Языки славянской культуры (2002).